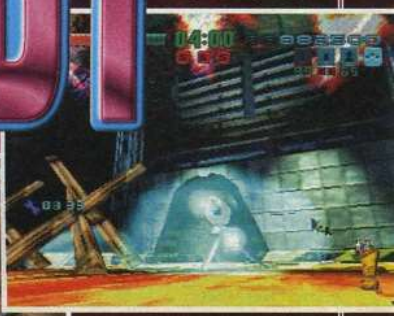
TUNNEL B1

OCEAN to firma z tradycjami. Rzadko kiedy wydaje ona gniota, w pamięci graczy zdobyła raczej renomę zwiastuna dobrej zabawy, dzięki TFX, EF2000 czy też WORMS. TUNNEL B1 uważam za największą niespodziankę ubiegłego roku. Co prawda wydanie na domowe PeCety przyjąłem już z mniejszym entuzjazmem niż wcześniej zagrywaną wersję konsolową, ale po kolei.

Wiele powiedziano już o rewolucjonizmie TUNNEL B1, trójwymiarowej strzelanki „z piekła rodem". Zarówno zachodni, jak i wschodni recenzenci prześcigali się w próbach wyjaśnienia bezsprzecznego fenomenu tej gry. Osobiście uważam usilną chęć odkrycia nowej jakości w TB1 za rzecz co najmniej śmieszną. To prawda, że TUNNEL B1 wnosi na dość skostniały ostatnio rynek gier komputerowych powiew świeżości, ale poszukujący niespotykanych dotąd wrażeń gracze zawiodą się, bo TB1 to nic więcej, jak tylko synteza cech WIPEOUT, WIPEOUT 2097 oraz DESCENT 2. „Synteza" w pozytywnym tego słowa znaczeniu, gdyż gra wzięła z wyżej wymienionych produkcji to, co było w nich najlepsze. Mamy więc realistyczne kołysanie się poduszkowca, sztuczną inteligencję przeciwników i niesamowite efekty świetlne.

Zasiadasz za sterami futurystycznego poduszkowca. Musisz spenetrować kilometry ciemnych i zatęchłych tuneli, wypchanych po brzegi wrogami. Odprawy przedstawiane są w postaci krótkich, lakonicznych komunikatów wyświetlanych na czołowym iluminatorze pojazdu. Misje polegają na zdobyciu podzespołów do budowy broni czy wybiciu wszystkich „mieszkańców" kanałów. Świat w TB1 to postnuklearny chaos, w którym pierwsze skrzypce grają maszyny. W mrocznych zakamarkach gnieżdżą się zbuntowane działa, korytarze patrolują futurystyczne czołgi.



Nie będę ukrywał, że bardzo podobała mi się strona techniczna gry. Wszystkie jej elementy wskazują na wyśmienity warsztat twórców. Fakt, że TB1 na PeCecie wygląda trochę gorzej niż na konsoli PSX (opis SS'41), nie zmienia mego poglądu. System graficzny jest po prostu fenomenalny i w pełni oddaje zarówno realia świata przedstawionego, jak symulację pojazdu. Poduszkowiec przez cały czas delikatnie się kołysze, zdaje się „płynąć" w powietrzu. W tunelach panuje półmrok, okazyjnie rozświetlany jedynie błyskiem lamp stroboskopowych, ewentualnie neonów. Ciemności rozjaśniają na dłużej dopiero eksplozje i wyładowania energetyczne. Na ścianach korytarzy tańczą odległe refleksy świetlne. Równie smakowicie przedstawia się kwestia muzyki i efektów dźwiękowych. Kiedy stereofoniczne echo wybuchów drży w uszach, zmysł słuchu pieści również tak uwielbiana marszowa muzyka, rodem z filmu „The Rock"! Mimo że akcja gry jest bardzo szybka, brak w niej znanego z TERMINAL VELOCITY (opis SS'26) rozgardiaszu i chaosu. TUNNEL B1 tworzy ów specyficzny, znany z niewielu innych produkcji, żołnierski klimat. Przejawia się on we wszystkich pojawiających się w grze animacjach, których jednak, jak na złość, nie ma w „Tunelu" wiele. Znam wiele osób, które gra nudzi. TB1 wymaga bowiem bezgranicznego zaangażowania gracza w kierowanie pojazdem. Jeżeli nie uda ci się tego dokonać, o miodnej zabawie możesz zapomnieć.

W moim odczuciu, TB1 to dobra gra. Zastanowiłbym się jednak nad kwestią jej rewolucjonizmu. Fakt, pomysł nowy i świeża aranżacja, ale nie popadajmy w zbytni zachwyt.

Mamut

Ocean'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
SonyPlaystation
Autoryzowany dystrybutor
Mirage
136 zł

70

Za: boom over here, boom over there, boom everywhere!
Przeciw: widok tylko z czołowego iluminatora...